

LOW POLY КАК ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ СТИЛЬ В ГЕЙМДИЗАЙНЕ: АНАЛИЗ ВИЗУАЛЬНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК, ВОСПРИЯТИЕ МИНИМАЛЬНОЙ ГЕОМЕТРИИ ИГРОКАМИ

В работе исследуются визуальные характеристики Low Poly и особенности его восприятия игроками. На основе эмпирических данных анализируется влияние минималистичной геометрии на узнаваемость объектов и оценку визуальной привлекательности.

Введение

Low Poly представляет собой художественный стиль, основанный на редукции геометрии и использовании минимального количества полигонов. Главная цель низкополигонального дизайна состоит в передаче смысла с помощью минимального числа форм [1]. Предполагается, что узнаваемость объектов определяется преимущественно выразительностью силуэта, тогда как уровень детализации имеет второстепенное значение.

I. Методика исследования

Проведён онлайн-опрос (N = 140). Основную выборку составили пользователи в возрасте до 25 лет (92,1%), при этом 69,3% из них являются активными игроками. Опрос включал следующие задания: распознавание объектов, различение стиля и графического дефекта, оценку визуальной привлекательности. Дополнительно учитывался уровень знакомства респондентов со стилем Low Poly.

II. Результаты и их анализ

Установлено, что объекты с выраженным силуэтом обладают высокой узнаваемостью (более 90%), что подтверждает доминирующую роль обобщённой формы объекта. При её отсутствии точность рас-

познавания снижается, а роль контекста возрастает. Выявлена связь между знанием стиля и корректной интерпретацией: респонденты, знакомые со стилем Low Poly, на 20–25% чаще различают стиль и графический дефект. Средняя оценка визуальной привлекательности составила 3,8 балла по пятибалльной шкале, при этом активные игроки оценивают стиль выше (на 0,5 балла). Полученные результаты показывают, что редукция геометрии не снижает информативность изображения, а изменяет способы передачи информации, усиливая роль формы и композиции.

Заключение

Проведённое исследование показывает, что Low Poly обеспечивает узнаваемость объектов за счёт выразительного силуэта, а его восприятие зависит от визуального опыта пользователя. Минимизация геометрии не снижает, а трансформирует выразительные возможности изображения, что позволяет рассматривать Low Poly как самостоятельный художественный язык цифровой культуры.

Список литературы

1. Шедько, И. И. Видеоигровые изобразительные стили / И. И. Шедько // Художественная культура. – 2021. – № 4. – С. 382–395.

Басалай Анастасия Степановна, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, k14n10s02@gmail.com.

Дегтяренко Мария Вячеславовна, студент 2 курса факультета информационных технологий и управления Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, mariadegtarenko34@gmail.com.

Научный руководитель: Кукин Дмитрий Петрович, доцент кафедры вычислительных методов и программирования Белорусского государственного университета информатики и радиоэлектроники, кандидат технических наук, заведующий кафедрой, kukin@bsuir.by